

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO MATERI GUNUNG BERAPI DAN KEBENCANAAN SMP NEGERI
3 MANISRENGGO KLATEN**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

VINSA EKO JUNIANTO

A 610 130 036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO MATERI GUNUNG BERAPI DAN KEBENCANAAN SMP NEGERI
3 MANISRENGGO KLATEN**

oleh:

**VINSA EKO JUNIANTO
A610130035**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Surakarta, 17 November 2017

Dosen Pendamping



Dra. Siti Taurat Aly, M.Pd.

NIK. 160

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
VIDEO MATERI GUNUNG BERAPI DAN KEBENCANAAN DI SMP NEGERI 3
MANISRENGGO KLATEN**

oleh:

VINSA EKO JUNIANTO
A610130035

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Hari Kamis, 23 November 2017
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Susunan Dewan Penguji

1. Siti Taurat Aly, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Drs. Dahroni, M.Si
(Anggota Dewan Penguji I)

(.....)

3. Drs. Suharjo, M.S
(Anggota Dewan Penguji II)

(.....)

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum)
NIP. 19650428 199303 1001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Vinsa Eko Junianto
NIM : A610130035
Program Studi : Pendidikan Geografi
Judul Artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan
Media Video Materi Gunung Berapi Dan Kebencanaan SMP
Negeri 3 Manisrenggo Klaten

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi peraturan yang berlaku.

Surakarta, 17 November 2017

Penulis



VINSA EKO JUNIANTO

A610130035

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI GUNUNG
BERAPI DAN KEBENCANAAN PADA KELAS VII SMP NEGERI 3
MANISRENGGO KLATEN**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) Pengembangan media video untuk pembelajaran, 2) Efektivitas terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Manisrenggo. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang menggunakan model rancangan pengembangan Borg dan Gall. Pemrosesan media pembelajaran video menggunakan *software Wondershare Filmora, Adobe After Effects*, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran. Desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. pengembangan produk video melalui tahap validasi ahli materi dan media menunjukkan rata-rata nilai 35,5. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji T (*t-test*). Perbedaan hasil pemahaman peserta didik terhadap materi gunung berapi dan kebencanaan pada *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 75. Nilai rata-rata *Pre-test* 73,4 meningkat pada *post-test* 82,6 setelah menggunakan produk video. Hasil uji T (*t-test*). data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga penggunaan media video pembelajaran materi gunung berapi dan kebencanaan pada kelas VII SMP Negeri 3 Manisrenggo, Kabupaten Klaten efektif.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, video, gunung berapi, kebencanaan

Abstract

This study aims to find out, 1) Development of video media for learning, 2) The effectiveness of the learning outcomes of students of class VII A in SMP Negeri 3 Manisrenggo Klaten using video media volcano material and disaster in class VII in SMP Negeri 3 Manisrenggo. This research is a research and development (R & D) using Borg and Gall development model design. The processing of video learning media using Wondershare Filmora, Adobe After Effects is obtained by the end product of learning video. The research design used one group pretest-posttest design. video product development through material and media expert validation stage shows an average value of 35.50. The final assessment of video products by respondents shows a value of 4.70 and is included in the "GOOD" category. Data analysis technique in this research use T test (t-test). The difference of learners' understanding of volcano material and disaster on pre-test and post-test has increased by an average of 75. The average score of Pre-test 73.4 is increased at post-test 82.6 after using video product . T test results (t-test). pre-test and post-test data showed significant value $0.000 < 0,05$ so H_0 was rejected and H_1 accepted so that the use of learning media of volcano material and disaster material in class VII in SMP Negeri 3 Manisrenggo effective.

Keywords: development, learning media, video, volcano, disaster

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indoensia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih memajukan pemerintah ini, maka usahakan pendidikan mulai dari tingkat SD sampai pendidikan di tingkat Universitas.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima menurut Santosa S. Hamijaya (dalam Rohani 1997:2). Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (peserta didik) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim dkk, 1993). Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar – gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi / fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif.

Pembelajaran IPS di SMP kelas VII pada materi Gunung Berapi dan Kebencanaan mempelajari tentang gunung api di Indonesia dan letak Indonesia yang menyebabkan Indonesia rawan bencana gunung meletus. Sesuai data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB : 2014) Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terletak pada pertemuan empat lempeng tektonik yaitu lempeng Benua Asia, Benua Australia, lempeng Samudera Hindia dan lempeng Samudera Pasifik.

SMP Negeri 3 Manisrenggo yang terletak di Desa Sapen, Kecamatan Manisrenggo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, di SMP Negeri 3 Manisrenggo ini memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup lumayan. Ruang kelas telah dipasang LCD (Liquid Crystal Display) Proyektor, Informasi pendahuluan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dalam artian metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, media cetak, dan gambar.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara siswa dalam mempelajari suatu materi dapat dikategorikan menjadi peraga pendidikan, audio, visual dan audio-visual (Sanaky, 2013:2). Penggunaan media audio-visual yang akrab dengan peserta didik adalah video.

Video merupakan gambar yang memiliki unsur bergerak dan bersuara yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media yang membantu dalam proses pembelajaran, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran. Proses belajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang, sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Tujuan utama penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan video untuk pembelajaran materi gunung berapi dan bencana bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Manisrenggo, Kabupaten Klaten. Sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peserta didik dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII A kelas SMP Negeri 3 Manisrenggo, Kabupaten Klaten.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lebih kita kenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau

langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2015: 164). Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall tersebut dengan pembatasan Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2013:169- 182). Desain penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain *one group pretest–posttest design* yaitu membandingkan hasil tes awal dan tes akhir sehingga diketahui perbandingan hasil keduanya.

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 3 Manisrenggo Klaten. Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik dan 1 guru pendamping. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji validitas dengan metode *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan metode *Alfa Cronbach*. Analisis data dilakukan dengan uji T. Hasil Penilaian produk oleh peserta didik dan guru pendamping dipresentasikan dan disajikan melalui penskoran yang telah dikriteriakan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 3 Manisrenggo. Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik dan 1 guru pendamping. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji validitas dengan metode *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan metode *Alfa Cronbach*. Analisis data dilakukan dengan uji T. Hasil Penilaian produk oleh peserta didik dan guru pendamping dipresentasikan dan disajikan melalui penskoran yang telah dikriteriakan.

Berdasarkan analisis uji kebutuhan maka kriteria media video pada aspek materi adalah berupa: a) penjelasan materi singkat dan padat, b) materi pada video disertai dengan contoh. Kriteria pada aspek kebahasaan adalah a) menggunakan bahasa yang komunikatif, b) penulisan Sesuai kaidah bahasa Indonesia (EYD), bahasa formal dan baku. Kriteria pada aspek penyajian adalah a) tampilan video seimbang antara materi dan gambar b) penjelasan video menggunakan suara dan tulisan c) tema musik bebas. Kriteria pada aspek grafik adalah a) jenis video gambar bergerak, b) durasi waktu video 7-10 menit.

Hasil uji validasi instrumen terhadap 22 peserta didik di SMP NEGERI 2 Kemalang, Kabupaten Klaten dengan memberikan 20 butir soal hanya 14 butir soal yang dinyatakan valid. Hasil perhitungannya jika nilai Alpha Cronbach $> r_{\text{tabel}}$ yaitu dengan hasil $0,955 > 0,432$ maka butir soal tersebut dinyatakan *reliable* atau layak digunakan. Instrumen penelitian kemudian digunakan untuk *Pre-test* dan *post-test* dan kemudian di uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro–Wick* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil normalitas data *Pre-test* adalah $0,086 > 0,05$ dan data *Post-test* yaitu $0,051 > 0,005$ maka data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat mewakili populasi. Hasil uji (t-test) data *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) = 0,000 yang berarti $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni penggunaan media video pembelajaran materi gunung berapi dan kebencanaan pada Kelas VII A di SMP Negeri 3 Manisrenggo efektif.

Analisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi gunung berapi dan kebencanaan berdasarkan angket evaluasi materi untuk mengetahui keefektifitasan media video yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pengujian keefektifan media video dengan melakukan eksperimen menggunakan *one group pretest– posttest design* yaitu membandingkan hasil tes awal dan tes akhir dengan perlakuan hanya pada satu kelompok penelitian. Hasil statistik deskriptif pada 26 responden adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Statistik deskriptif analisis tingkat pemahaman materi gunung berapi dan kebencanaan

Nilai	Mean		Median		Min		Max	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Pemahaman	73,4	82,6	75	80	70	75	95	100

Berdasarkan hasil analisis secara statistik pada data hasil pengujian responden melalui *Pre-test* dan *Post-test* nilai mean/rata-rata pada *Pre-test* adalah 73,4 sedangkan pada *Post-test* meningkat menjadi 82,6. Nilai median atau nilai tengah pada *Pre-test* adalah 75 kemudian meningkat pada *Post-test* menjadi 80. Nilai minimum hanya 70 dan meningkat menjadi 75 pada *Post-test*. Sedangkan nilai maksimum juga mengalami kenaikan yaitu dari 95 pada *Pre-test* naik menjadi 100 pada saat *Post-test*.

4. PENUTUP

- 4.1 Berdasarkan uji kebutuhan peserta didik dan guru pendamping kelas VII A di SMP Negeri 3 Manisrenggo, Kabupaten Klaten. Diperoleh video gunung berapi dan kebencanaan. Proses pembuatan video menggunakan beberapa software seperti Wondershare Filmora, dan Adobe After Effect. Pembelajaran dengan media video dirasa tepat karena peserta didik tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga melihat.
- 4.2 Perbedaan hasil pemahaman peserta didik terhadap materi erupsi gunung berapi saat pre-test dan post-test mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata 75 Nilai rata-rata peserta didik pada pre-test adalah 73,4 meningkat pada post-test menjadi 82,6 dan hasil uji (t-test) data pada pre-test dan post-test menunjukkan nilai yang signifikan signifikan (2-tailed) $=0,000$ yang berarti $< 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni penggunaan media video pembelajaran materi gunung berapi dan kebencanaan pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 3 Manisrenggo efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB : 2014)
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bhakti.
- Kemendikbud. 2011. "*Pengetahuan siswa untuk SMP/MTs kelas VII*". Jakarta: Kemendikbud.
- Kusumah, Wijaya 2007. *Media Pembelajaran*.
(<http://wijayalabs.blogspot.com/2007/11/media-pembelajaran.html>)
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.